

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

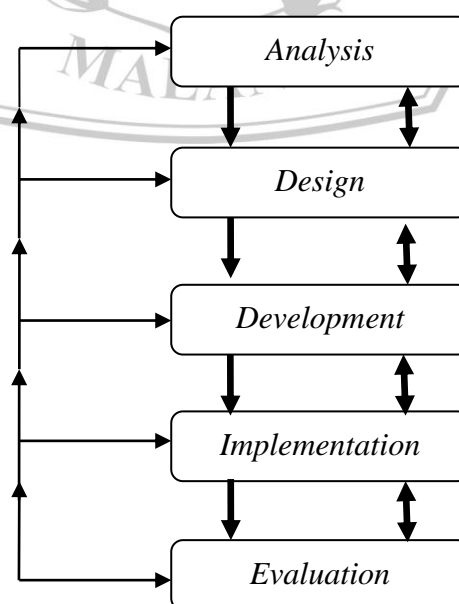
A. Model Penelitian dan Pengembangan

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan. Penelitian dan pengembangan merupakan proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau mengembangkan produk yang sudah ada. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Sugiyono (2011: 407) bahwa Penelitian Pengembangan (*Research and Development*) merupakan model penelitian yang digunakan dengan tujuan untuk menghasilkan produk tertentu dengan melakukan uji coba keefektifan dan kevalidan produk terlebih dahulu sebelum diimplementasikan pada pembelajaran. Untuk menghasilkan suatu produk digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan digunakan untuk menguji kevalidan produk agar dapat berfungsi dengan baik.

Pada penelitian ini model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. Menurut Suryani (2018: 125) Model ADDIE adalah komponen utama dari pendekatan sistem untuk pengembangan pembelajaran serta prosedur pengembangan dalam pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Waskito (dalam Mulyatiningsih, 2012: 199) ADDIE dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk salah satunya adalah media pembelajaran. Alasan penggunaan model ADDIE karena model penelitian ini terfokus pada penelitian pengembangan yang dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran yaitu media pembelajaran (Suryani dkk, 2018:124) . Di sisi lain konsep ADDIE efektif, sederhana dan,

sistematis sehingga dalam pengaplikasiannya harus berurutan dan tidak bisa dilakukan secara acak (Warsita, 2011: 7). Meskipun model ADDIE sederhana namun menyeluruh sehingga mudah dipahami. Oleh karena itu, model ADDIE sesuai dengan produk pada penelitian ini yaitu media *Pak-Gambul* (Papan Kotak Gambar Timbul). Pembelajaran yang ditekankan dalam model ADDIE yaitu harus berpusat pada siswa, inovatif, autentik dan menginspirasi.

ADDIE merupakan singkatan dari langkah-langkah yang dilaksanakan dalam mengembangkan media pembelajaran, yaitu : *Analyze* (analisis), *Design* (desain), *Develop* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Kelebihan model ADDIE ditinjau dari langkah kerjanya yang sistematis yaitu setiap langkah yang akan dilakukan selalu mengacu pada langkah sebelumnya yang telah diperbaiki sehingga dapat diperoleh produk yang efektif. Selain itu, terdapat prosedur pemilihan di dalam prosedur pengembangan produk sehingga sesuai dengan tujuan penelitian yang akan dilakukan. Berikut ini adalah bagan tahapan model ADDIE.



Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Sesuai dengan model pengembangan media Pak-Gambul yang digunakan, prosedur pengembangan Pak-Gambul terdiri dari lima tahap, yaitu :

1. Analisis (*Analysis*)

Pada tahap analisis kegiatan yang dilakukan adalah analisis perlunya pengembangan media pembelajaran baru dan menganalisis kevalidan dari media pembelajaran. Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan pada tanggal 20 Oktober 2018 telah diperoleh beberapa data terkait permasalahan yang ada di lapangan. Data yang telah terkumpul selanjutnya dianalisis dengan beberapa tahapan sebagai berikut :

1) Memeriksa penyebab dibutuhkannya pengembangan

Tujuan dari prosedur ini adalah untuk mengetahui penyebab permasalahan yang dialami sehingga membutuhkan suatu pengembangan. Pada penelitian ini penyebab utama diperlukannya pengembangan adalah tidak tersedianya media pembelajaran yang bersifat tematik yang dapat mendukung keberlangsungan kegiatan pembelajaran. Media yang sudah digunakan masih bersifat sederhana yaitu berupa gambar sehingga kurang menarik bagi siswa. Hal tersebut menyebabkan kurangnya motivasi siswa dalam belajar yang berpengaruh terhadap konsentrasi belajar siswa kelas I di dalam kelas.

2) Menentukan tujuan pembelajaran

Prosedur ini dilakukan agar ada kesesuaian antara tujuan pengembangan produk dengan tujuan pembelajaran. Dengan kata lain

pengembang media berpatokan pada tujuan pembelajaran yang berlaku. Tujuan pembelajaran ditentukan berdasarkan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang perlu dikuasai oleh siswa. Berikut ini adalah tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh siswa.

a. Bahasa Indonesia

- a) Dengan mengamati gambar timbul, siswa dapat menyusun kosakata tentang cara memelihara kesehatan dengan tepat.
- b) Dengan mengamati gambar timbul, siswa dapat menyusun kosakata tentang cara memelihara kesehatan menjadi kalimat sederhana dengan benar.
- c) Dengan menyusun huruf, siswa dapat mengeja kosakata tentang cara memelihara kesehatan dengan tepat.
- d) Dengan menyusun kosakata, siswa dapat mengeja rangkaian kalimat sederhana tentang memelihara kesehatan dengan benar.

b. Matematika

- a) Dengan mengamati gambar timbul, siswa dapat menghitung penjumlahan bilangan cacah dengan benar.
- b) Dengan mengamati gambar timbul, siswa dapat menghitung pengurangan bilangan cacah dengan benar.
- c) Dengan berlatih menggunakan gambar timbul, siswa dapat mengoperasikan penjumlahan bilangan cacah pada soal cerita.
- d) Dengan berlatih menggunakan gambar timbul, siswa dapat mengoperasikan pengurangan bilangan cacah pada soal cerita dengan tepat.

3) Menganalisis karakteristik siswa kelas 1

Analisis karakter dilakukan untuk mengetahui sikap siswa terhadap proses pembelajaran dengan tujuan agar media yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa. Karakteristik siswa kelas I SDN Clumprit 3 lebih suka bermain, memiliki rasa ingin tahu yang sangat tinggi, dan memiliki cara belajar yang konkrit.

2. Desain (*Design*)

Tahap selanjutnya adalah mendesain media pembelajaran yang dikembangkan dan menentukan metode pengujian yang tepat. Tahap desain media terdiri dari beberapa langkah berikut :

a. Menentukan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar dan indikator yang digunakan dalam mendesain media pembelajaran harus sesuai dengan pedoman kurikulum, silabus, dan RPP untuk menciptakan media yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Pada penelitian ini materi yang digunakan adalah Tema Kegemaranku subtema Gemar Berolahraga karena pada tema tersebut terdapat materi kosakata dan operasi hitung penjumlahan dan pengurangan yang merupakan materi dasar yang harus dikuasai oleh siswa kelas I.

a) Kompetensi Dasar Bahasa Indonesia

- 1) Mengenal kosakata tentang cara memelihara kesehatan melalui teks pendek (berupa gambar, tulisan, dan slogan sederhana) dan/atau eksplorasi lingkungan.

- 2) Mengemukakan penjelasan tentang cara memelihara kesehatan dengan pelafalan kosakata Bahasa Indonesia yang tepat dibantu dengan bahasa daerah.

Indikator :

- 1) Menyusun huruf menjadi kosakata tentang cara memelihara kesehatan melalui gambar timbul.
- 2) Menyusun kosakata tentang cara memelihara kesehatan menjadi kalimat sederhana melalui gambar timbul.
- 3) Mengeja kosakata tentang cara memelihara kesehatan
- 4) Mengeja rangkaian kalimat sederhana tentang memelihara kesehatan

b) Kompetensi Dasar Matematika

- 1) Menjelaskan dan melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 99 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan penjumlahan dan pengurangan.
- 2) Menyelesaikan masalah kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 99.

Indikator :

- 1) Menghitung penjumlahan bilangan cacah
- 2) Menghitung pengurangan bilangan cacah
- 3) Mengoperasikan penjumlahan bilangan cacah pada soal cerita
- 4) Mengoperasikan pengurangan bilangan cacah pada soal cerita

b. Mendesain Produk

Pada tahap ini memastikan bahwa produk yang diciptakan sesuai dari segi tampilan dan bahan yang digunakan, serta mengetahui kevalidan dari media yang akan dikembangkan.

Tabel 3.1 Tahapan Desain Produk

Tahapan	Gambar
1. Membuat kartu gambar timbul	
2. Membuat kartu huruf dan angka	
3. Membuat kartu kata	<div data-bbox="746 1346 935 1417">Anak-anak</div> <div data-bbox="975 1346 1163 1417">Bermain</div> <div data-bbox="1222 1346 1361 1417">Bola</div>
4. Merakit papan kayu menjadi bentuk kubus.	

3. Pengembangan (*Development*)

Desain produk yang telah disusun, dikembangkan sesuai dengan tahapan berikut :

a. Membangun konten

Konten yang dimaksud adalah hal penting yang dapat menarik siswa ketika proses pembelajaran berlangsung. Pengembangan media Pak-Gambul tidak lepas dari sistem pembelajaran, media Pak-Gambul disesuaikan dengan RPP dan diolah untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menarik untuk tercapainya tujuan pembelajaran.

b. Mengembangkan panduan untuk guru

Panduan ini berisi tentang cara penggunaan media Pak-Gambul dan petunjuk khusus yang perlu dipahami oleh guru. Panduan berisi profil pengembang media, kata pengantar, daftar isi, panduan penggunaan media Pak-Gambul, dan daftar pustaka.

c. Melakukan validasi ahli

Validasi ahli merupakan tahapan pengembang media meminta bantuan pada ahli media untuk menilai produk awal berdasarkan kriteria yang telah ditentukan. Pada penelitian ini melibatkan validasi ahli yaitu ahli materi, ahli pembelajaran dan ahli media.

d. Melakukan revisi formatif

Tahap terakhir yaitu melakukan revisi produk sebelum diimplementasikan di sekolah. Ada tiga tahapan pada revisi formatif, yaitu uji coba satu-satu , uji kelompok, dan uji lapangan. Hasil dari

seluruh tahap pengembangan adalah produk media pembelajaran yang valid untuk siswa SD kelas 1.

4. Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi dilakukan pada kelas I SDN Clumprit 3 dengan jumlah siswa sebanyak 21 siswa. Sebelum pengimplementasian media Pak-Gambul, guru mempersiapkan komponen dari media agar tidak ada yang tertinggal. Setelah guru menyiapkan media selanjutnya mempersiapkan siswa, pada tahap ini yang dilakukan adalah memberikan pengarahan pada siswa kelas I sebelum implementasi media Pak-Gambul dilakukan yaitu pemberian informasi terkait hal-hal yang perlu dilakukan siswa ketika penggunaan media Pak-Gambul pada kegiatan pembelajaran.

Produk media Pak-Gambul akan diimplementasikan kepada siswa secara berkelompok. Selama uji coba berlangsung, pengembang media membuat catatan terkait kekurangan maupun kendala yang terjadi ketika produk diimplementasikan sebagai bahan evaluasi. Setelah pengimplementasian media Pak-Gambul selesai, siswa diberi angket untuk mengetahui respon siswa terkait penggunaan media Pak-Gambul.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi dilakukan untuk mengetahui hasil implementasi media Pak-Gambul yang telah dilakukan dan dilakukan analisis untuk mengetahui kevalidan dan respon siswa terhadap media yang dikembangkan. Hasil angket respon siswa yang telah diisi oleh siswa digunakan untuk melihat kualitas media yang dikembangkan. Setelah dilakukan evaluasi

kemungkinan adanya kekurangan pada media dan diperlukan adanya revisi produk.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dan pengembangan media ini dilaksanakan di SDN Clumprit 3 Kecamatan Pagelaran Kabupaten Malang. Penelitian dilakukan pada 25 Mei 2019 semester genap tahun ajaran 2018/2019. Subjek penelitian adalah siswa kelas I SDN Clumprit 3 yang berjumlah 21 siswa.

D. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilaksanakan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan untuk pencapaian tujuan pembelajaran. Menurut Sukmadinata (2005: 216), teknik pengumpulan data meliputi wawancara, angket, observasi, dan dokumentasi.

1. Observasi

Pada penelitian ini, observasi dilakukan sebanyak dua kali. Observasi awal dilakukan pada tanggal 20 Oktober 2018 dan observasi proses pembelajaran dengan pengimplementasian media Pak-Gambul pada 25 Mei 2019. Observasi awal bertujuan untuk mengetahui tentang cara guru mengajar, kegiatan belajar siswa di dalam kelas serta sarana dan prasarana yang mendukung kegiatan pembelajaran. Observasi dilakukan secara nonpartisipatif yaitu pengamat tidak ikut serta dalam kegiatan melainkan hanya mengamati jalannya kegiatan.

Observasi kedua dilakukan pada 25 Mei 2019 yaitu pengimplementasian produk media yang telah dikembangkan. Observasi

dilakukan oleh pengembang media untuk mengetahui kevalidan dan respon siswa ketika belajar dengan menggunakan media Pak-Gambul.

2. Wawancara

Pada penelitian ini, wawancara dilakukan dua kali yaitu pada observasi awal dan pengimplementasian. Observasi awal dilakukan pada tanggal 20 Oktober 2018 dengan narasumber guru kelas dan siswa kelas I. Wawancara dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui analisis kebutuhan guru dan siswa untuk kegiatan pembelajaran. Pada tahap implementasi yaitu pada 25 Mei 2019 dilakukan wawancara kedua kepada guru terkait dengan kegiatan pembelajaran setelah menggunakan media Pak-Gambul.

3. Angket atau kuesioner

Pada penelitian ini, angket digunakan untuk mengetahui respon siswa dan kevalidan media yang dikembangkan. Pada penelitian ini yang menjadi sasaran angket validasi adalah sebagai berikut :

- a. Instrumen angket untuk ahli materi
- b. Instrumen angket untuk ahli media pembelajaran
- c. Instrumen angket untuk ahli pembelajaran
- d. Instrumen angket untuk respon siswa

Tabel 3.2 Kriteria Subjek Validasi Uji Coba Media Pembelajaran

No	Subjek Uji Coba	Kriteria
1.	Ahli Media Pembelajaran	1. Magister Pendidikan (Lulusan S2) 2. Dosen mata kuliah Media Pembelajaran
2.	Ahli Materi Pembelajaran	1. Magister Pendidikan (Lulusan S2) 2. Dosen mata kuliah Pembelajaran Tematik
3.	Ahli Pembelajaran	1. Sarjana Pendidikan (S1) 2. Guru Kelas I
4.	Pengguna (responden) siswa	1. Siswa kelas I Sekolah Dasar

Pemberian angket kepada siswa dilakukan pada 25 Mei 2019 yaitu saat pengimplementasian media Pak-Gambul sudah selesai dilakukan. Angket disebarakan ketika melakukan uji coba produk dengan harapan memperoleh lebih banyak data dan dapat melakukan analisis lebih lanjut terhadap kevalidan media Pak-Gambul. Data yang diperoleh selain untuk bahan analisis juga digunakan sebagai panduan untuk revisi produk untuk menghasilkan produk yang lebih baik.

4. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk memperoleh untuk memperoleh catatan penting atau dokumen terkait masalah yang diteliti. Selain dokumen penting dokumentasi dapat berupa foto dan lain sebagainya (Arikunto, 2010: 274). Dokumentasi yang dilakukan pada penelitian ini berisi foto-foto selama proses pengembangan media dan proses pengimplementasian media Pak-Gambul.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen pengumpulan data pengembangan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan untuk mengetahui keterlaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media Pak-Gambul berdasarkan masalah yang ditemui oleh observer. Observasi dilakukan pada proses pengimplementasian media Pak-Gambul sedang berlangsung. Lembar observasi yang digunakan berbentuk *check list* dan berisi pernyataan tertulis untuk memperoleh informasi saat uji

coba media Pak-Gambul dilaksanakan. Berikut adalah kisi-kisi lembar observasi :

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Lembar Observasi Analisis Kebutuhan

No	Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Instrumen	Jumlah Instrumen
1	Kegiatan Pembelajaran	1. Sekolah menerapkan pembelajaran tematik	1	9
		2. Pembelajaran berpusat pada siswa	2	
		3. Pembelajaran tematik menggunakan media	3	
		4. Media sesuai dengan karakteristik siswa	4	
		5. Media yang digunakan berbasis tematik	5	
		6. Siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran	6	
		7. Kondisi kelas kondusif	7	
		8. Siswa mudah menerima materi	8	
		9. Siswa antusias untuk belajar	9	

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Lembar Observasi Penggunaan Media dalam Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Instrumen	Jumlah Instrumen
1.	Kegiatan Pembelajaran	1. Guru menyampaikan materi dengan menggunakan media Pak-Gambul.	1	6
		2. Kegiatan pembelajaran lebih kondusif	2	
		3. Kegiatan pembelajaran lebih menarik dan bervariasi.	3	
		4. Media Pak-Gambul membantu siswa untuk lebih fokus mengikuti pembelajaran.	4	
		5. Siswa menggunakan media Pak-Gambul sesuai dengan petunjuk yang diberikan.	5	
		6. Guru melibatkan siswa untuk menjawab soal-soal dalam media Pak-gambul.	6	
2.	Guru	7. Menciptakan media yang kreatif.	7	3
		8. Guru dapat menggunakan media Pak-Gambul dengan mudah.	8	
		9. Penggunaan media Pak-Gambul mempermudah guru dalam menyampaikan materi.	9	
		10. Media Pak-Gambul dapat meningkatkan kualitas mengajar guru.	10	

Berikut ini adalah kisi-kisi instrumen respon siswa terhadap

penggunaan media Pak-Gambul pada kegiatan pembelajaran.

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Observasi Respon siswa dalam Penggunaan Media

No	Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Instrumen	Jumlah Instrumen
1.	Respon Siswa	1. Media Pak-Gambul membantu siswa untuk lebih fokus mengikuti pembelajaran.	1	5
		2. Media Pak-Gambul membantu siswa untuk aktif dalam pembelajaran.	2	
		3. Media Pak-Gambul dapat membangkitkan motivasi belajar siswa.	3	
		4. Media Pak-Gambul membantu siswa untuk berpikir kritis.	4	
		5. Siswa memahami materi yang disampaikan dengan menggunakan media Pak-Gambul.	5	

2. Pedoman Wawancara

Teknik wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi dan data terkait pentingnya dilakukan pengembangan media pada pembelajaran tematik kelas I. Wawancara ditujukan kepada guru kelas I SDN Clumprit 3. Berikut ini adalah kisi-kisi pedoman wawancara yang telah dilakukan untuk menganalisis kebutuhan yang diperlukan oleh guru dan siswa.

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Analisis Kebutuhan

No	Aspek Penilaian	Pertanyaan	Nomor Item
1.	Kondisi sekolah (permasalahan)	1. Sarana dan prasarana yang ada di sekolah	1
		2. Permasalahan yang sedang dihadapi di sekolah	2
		3. Dampak dari permasalahan tersebut	3
2.	Kegiatan Belajar Mengajar	4. Sikap siswa saat proses pembelajaran berlangsung.	4
		5. Faktor pendukung saat mengajar	5
		6. Faktor penghambat pada saat mengajar	6
		7. Media pembelajaran yang tersedia di sekolah	7
3.	Pembelajaran di Kelas I	8. Cakupan materi tema Kegemaranku Subtema Gemar Berolahraga	8

9.	Media yang digunakan untuk menyampaikan tema Kegemaranku subtema Gemar Berolahraga	9
10.	Kendala yang dihadapi guru ketika menyampaikan materi tema Kegemaranku subtema Gemar Berolahraga	10
11.	Media pembelajaran yang diharapkan oleh guru	11

Selain melakukan wawancara untuk menganalisis kebutuhan, pada penelitian ini juga dilakukan wawancara ketika pengimplementasian media Pak-Gambul. Berikut ini adalah kisi-kisi pedoman wawancara :

Tabel 3.7 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Implementasi Media

No	Aspek	Indikator	Nomor Instrumen
1.	Proses Pembelajaran	1. Penggunaan komponen pembelajaran	1
		2. Sikap siswa selama pembelajaran berlangsung	2
2.	Materi Pembelajaran	3. Materi pembelajaran sesuai dengan Kompetensi Dasar	3
		4. Materi pembelajaran terkait dengan kehidupan sehari-hari siswa	4
3.	Media Pembelajaran	5. Media pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa kelas I	5
		6. Media pembelajaran sesuai dengan materi yaitu tema Kegemaranku subtema Gemar Berolahraga	6
		7. Media pembelajaran aman digunakan ketika pembelajaran.	7
		8. Media pembelajaran dapat membantu kegiatan pembelajaran	8

3. Lembar Angket

Angket yang digunakan pada penelitian ini adalah angket validasi ahli materi, ahli pembelajaran, ahli media, dan respon siswa. Berikut ini kisi-kisi angket ahli materi Sekolah Dasar:

Tabel 3.8 Kisi-Kisi Instrumen Angket untuk Ahli Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Indikator	Jumlah Indikator
1.	Pembelajaran	1. Media relevan dengan materi pembelajaran	1	4
		2. Media sesuai dengan tema	2	
		3. Media sesuai Kompetensi Dasar	3	
		4. Media sesuai dengan indikator	4	
2.	Kurikulum	5. Media bersifat relevan dengan materi yang dipelajari siswa	5	4
		6. Tujuan pembelajaran disampaikan dengan jelas	6	
		7. Manfaat pembelajaran disampaikan dengan jelas	7	
		8. Isi materi sesuai dengan tujuan pembelajaran.	8	
3.	Isi materi	9. Isi materi memiliki konsep yang tepat	9	2
		10. Isi materi yang disampaikan akurat	10	
4.	Interaksi umpan balik	11. Media mudah digunakan oleh guru	11	3
		12. Media dapat menanamkan konsep dengan benar	12	
		13. Media dapat mempermudah guru menyampaikan materi	13	

Validasi media pembelajaran pada penelitian ini adalah hal yang sangat penting. Validasi media pembelajaran bertujuan untuk mengetahui kevalidan dari media Pak-Gambul yang dikembangkan. Berikut ini adalah kisi-kisi ahli media pembelajaran.

Tabel 3.9 Kisi-Kisi Instrumen Angket untuk Ahli Media Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Indikator	Jumlah Indikator
1.	Kualitas penilaian media	1. Media mudah dibawa	1	4
		2. Media tahan lama dan tidak mudah rusak	2	
		3. Prosedur penggunaan media jelas	3	
		4. Media aman untuk diterapkan pada siswa SD	4	
2.	Konstruk (bentuk)	5. Tampilan media menarik	5	4
		6. Media sesuai dengan karakteristik siswa	6	
		7. Media mencukupi di dalam ruangan	7	
		8. Kombinasi warna menarik perhatian siswa.	8	

No	Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Indikator	Jumlah Indikator
4.	Konten (isi)	9. Media sesuai dengan materi yang ditentukan	9	3
		10. Media bersifat tematik		
		11. Bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa	10 11	
5.	Pengguna	12. Siswa mudah mengaplikasikan	12	1

Selanjutnya dilakukan validasi materi, hal tersebut dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan dari materi yang disampaikan. Berikut ini kisi-kisi yang digunakan dalam angket ahli materi untuk mengetahui kevalidan dari materi pembelajaran.

Tabel 3.10 Kisi-Kisi Instrumen Angket untuk Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Indikator	Jumlah Indikator
1.	Isi materi	1. Isi materi memiliki konsep yang tepat	1	8
		2. Isi materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	2	
		3. Tujuan pembelajaran sesuai dengan indikator	3	
		4. Indikator sesuai dengan Kompetensi Dasar	4	
		5. Indikator sesuai dengan tema	5	
		6. Isi materi sesuai dengan tujuan pembelajaran.	6	
		7. Materi disampaikan dengan lengkap	7	
		8. Materi disampaikan dengan runtut	8	
2.	Teknik penyajian	9. Menggunakan bahasa yang mudah dimengerti	9	3
		10. Materi disampaikan dengan menarik	10	
		11. Materi didukung dengan contoh soal	11	

Angket diberikan untuk memperoleh data dari pendapat tentang respon siswa terhadap pembelajaran tematik dengan menggunakan media Pak-Gambul. Kisi-kisi angket respon siswa sebagai berikut:

Tabel 3.11 Kisi-Kisi Instrumen Angket Respon Siswa

No	Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Indikator	Jumlah Indikator
1.	Pengoperasian atau penggunaan media Pak-Gambul	1. Media mudah digunakan oleh siswa. 2. Media mudah dipahami oleh siswa	1 2	2
2.	Respon siswa pada saat pemakaian media	3. Siswa tertarik dengan penggunaan media 4. Siswa termotivasi dalam belajar 5. Siswa memahami dengan jelas materi yang disampaikan dengan media Pak-Gambul 6. Siswa dapat belajar secara mandiri dengan media Pak-Gambul 7. Siswa tertarik dengan tampilan media Pak-Gambul 8. Ukuran media dapat menjangkau seluruh siswa	3 4 5 6 7 8	6
3.	Fasilitas pendukung	9. Mendapatkan pengalaman belajar secara langsung	9	1

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah proses mengumpulkan dan menyusun data yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, maupun catatan lapangan secara sistematis yang dilakukan dengan tujuan mengetahui masalah yang ada di lapangan yang diperoleh dari responden (Sugiyono, 2010: 334). Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Analisis Data Deskriptif Kualitatif

Analisis data kualitatif digunakan untuk mengolah data hasil wawancara yang dilakukan secara terstruktur. Data yang diperoleh berupa saran, komentar, maupun masukan dari ahli media pembelajaran dan ahli materi. Tahapan analisis data kualitatif sebagai berikut :

a. Tahap pengumpulan data (*Data Collection*)

Data yang diperoleh selama penggunaan media Pak-Gambul serta berbagai macam hal yang ditemui berupa penghambat dan pendukung serta kegiatan yang dilakukan siswa saat pembelajaran berlangsung.

b. Reduksi data (*Data Reduction*)

Data yang diperoleh dari lapangan berjumlah sangat banyak sehingga perlu dilakukan reduksi data yaitu dengan merangkum dan memfokuskan pada hal-hal yang bersifat penting,

c. Penyajian data (*Data Display*)

Data disajikan dalam bentuk uraian singkat atau dengan memberikan uraian deskriptif. Penyajian data mendeskripsikan tentang penggunaan media *Pak-Gambul* dan aktifitas yang dilakukan siswa serta faktor pendukung dan penghambat saat pembelajaran berlangsung.

2. Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif digunakan untuk menganalisis data yang telah terkumpul dari angket. Data kuantitatif diperoleh dari angket para ahli dan respon siswa.

a. Analisis Kevalidan Media

Pada pengembangan media Pak-Gambul validitas dilakukan untuk mengetahui kevalidan media yang dikembangkan dan menguji kesesuaian media dengan materi. Skor yang diperoleh dari angket dianalisis menggunakan *skala likert* sebagai berikut:

Tabel 3.12 Kategori Penilaian Skala Likert

No	Skor	Keterangan
1.	Skor 4	Sangat setuju/ sangat baik/ sangat sesuai/ sangat mudah/ sangat paham/ sangat menarik/ sangat efektif/ sangat valid/ sangat bermanfaat/ sangat memotivasi.
2.	Skor 3	Setuju/ baik/ sesuai/ mudah/ paham/ menarik/ efektif/ valid/ bermanfaat/ memotivasi.
3.	Skor 2	Cukup setuju/ cukup baik/ cukup sesuai/ cukup mudah/ cukup paham/ cukup menarik/ cukup efektif/ cukup valid/ cukup bermanfaat/ cukup memotivasi.
4.	Skor 1	Kurang setuju/ kurang baik/ kurang sesuai/ kurang mudah/ kurang paham/ kurang menarik/ kurang efektif/ kurang valid/ kurang bermanfaat/ kurang memotivasi.

Sumber : Sugiyono (2011: 135)

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

(Sumber : Arikunto, 2010: 282)

Keterangan :

P : Presentase skor yang dicari

$\sum x$: Jumlah skor setiap kriteria

$\sum xi$: Jumlah skor ideal

Kriteria validitas yang digunakan dalam validitas penelitian disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3.13 Tingkat Pencapaian dan Kualitas Kevalidan

No	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
1.	81-100%	Sangat Baik	Sangat valid, tidak perlu revisi
2.	61-80%	Baik	Valid, tidak perlu revisi
3.	41-60%	Cukup	Kurang valid, perlu revisi
4.	21-40%	Kurang Baik	Tidak valid, perlu revisi

Sumber : Arikunto (2010: 35)

Media pembelajaran dapat dikatakan valid apabila sudah mencapai prosentase minimal 61% atau dalam kualitas baik.

b. Analisis Angket Validitas Respon Siswa

Data yang telah terkumpul dari angket respon siswa kemudian dianalisis dan selanjutnya dikumpulkan untuk mengetahui respon siswa dan kevalidan media Pak-Gambul. Rata-rata setiap komponen dihitung dengan rumus sebagai berikut :

Tabel 3.14 Kategori Penilaian Skala Guttman

No	Skor	Keterangan
1.	Skor 1	Setuju/ Ya
2.	Skor 0	Tidak setuju/ Tidak

Sumber : Sugiyono (2011: 139)

Analisis diperoleh berdasarkan tanggapan siswa dengan menggunakan prosentase :

$$P = \frac{\sum x}{xi} \times 100\%$$

(Sumber : Arikunto, 2010: 282)

Keterangan :

P : Presentase skor yang dicari

$\sum x$: Jumlah skor setiap kriteria

$\sum xi$: Jumlah skor ideal

Pengambilan keputusan kevalidan media Pak-Gambul menggunakan konversi tingkat pencapaian dengan skala 4 sebagai berikut :

c. Analisis data tes

Analisis hasil tes yang telah diujikan pada kelompok kecil dan kelompok besar menggunakan rumus :

$$S = \frac{SB}{SM} \times 100$$

Keterangan :

S = Skor hasil tes masing-masing siswa

SB = Jumlah skor yang diperoleh

SM= Jumlah skor maksimal seluruh siswa

